

Fiche pédagogique et schéma des activités Escape Game

Thème 4 : Temps et risque – Chapitre : gestion du temps dans l'organisation



Niveau : première STMG

Programme : sciences de gestion et numérique

Thème 4 : Temps et Risque

Chapitre : Gestion du temps dans l'organisation

Contenu et principe : il s'agit d'un escape game pour passer en revue un des chapitres du programme en sciences de gestion et numérique.

Le jeu est destiné à l'élève qui va jouer seul ou en binôme avec l'aide d'un camarade s'il a des difficultés.

Exercice 1 : quiz concernant le court terme

Exercice 2 : les décisions ayant des conséquences sur le long terme sont des décisions ?

Exercice 3 : laquelle des deux cartes respecte l'horizon et la veille informationnelle ?

Exercice 4 : quelle étape suivre pour sortir d'un déconfinement ? (notion diagramme Gantt à mobiliser)



<https://bit.ly/2zeL3oU>

Déroulement du cours/séance :

Le professeur invite les élèves à la fin du chapitre à s'organiser lors d'une séance à suivre de 30 à 45 minutes à se munir d'un ordinateur portable/tablette ou d'un téléphone pour pouvoir jouer en ligne sur le jeu. Un temps peut être défini avec les élèves pour savoir à quel moment de la journée ce jeu peut être effectué.

Les élèves prennent connaissance des consignes et de la finalité du jeu.

Ils doivent soit via QR code, accéder au jeu, soit via un ordinateur, saisir sur un navigateur le lien qui leur sera communiqué.

Le premier exercice concerne la question sur le court terme. Les choix proposés à l'élève lui permettent de trouver la bonne réponse. L'élève doit survoler chacune des réponses jusqu'à retrouver la bonne solution en cliquant à chaque fois sur un point donné. C'est ce qui va lui permettre de trouver le premier code.

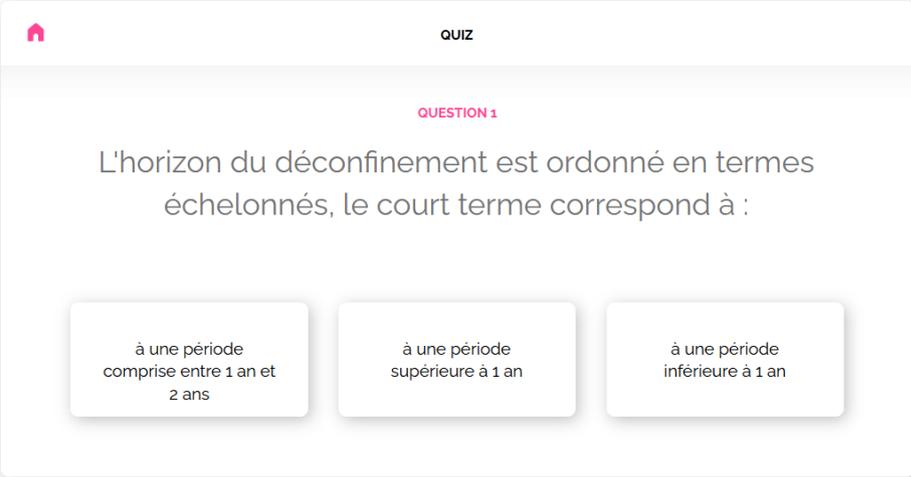
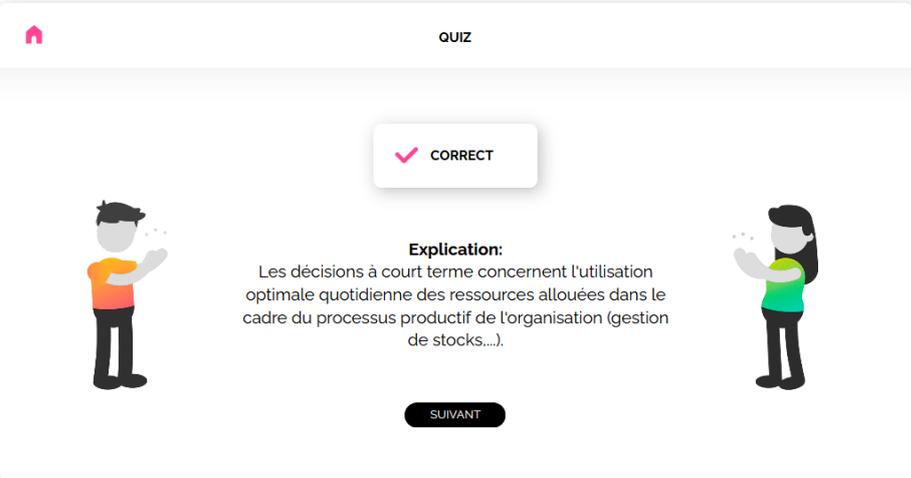
Le deuxième exercice est plus simple puisqu'il invite l'élève à réfléchir sur la conséquence des décisions à long terme. En survolant avec une lampe torche l'espace sombre dans lequel il se retrouve, il va devoir faire un choix sur les quatre propositions de réponses proposées. Dans le 2ème exercice, l'élève trouvera le deuxième code.

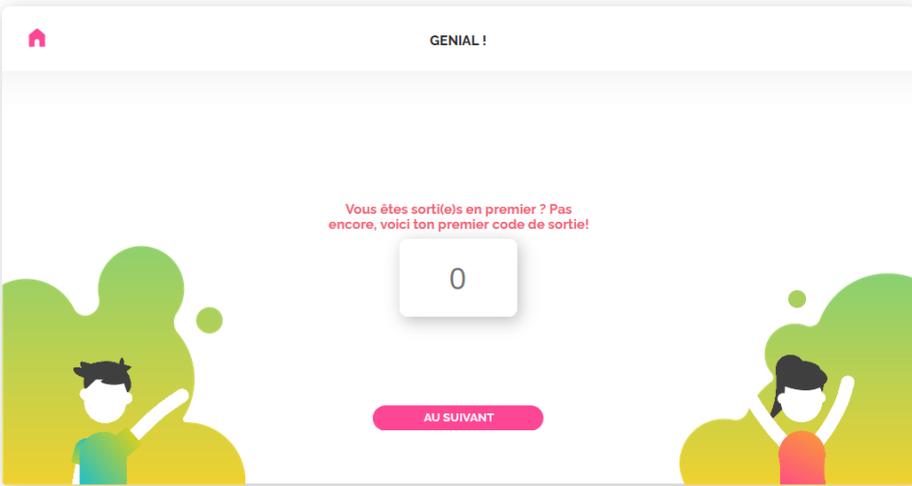
Pour le troisième exercice, l'élève doit réfléchir en analysant la carte de déconfinement, en essayant de vérifier quelle carte respecte la bonne source d'information.

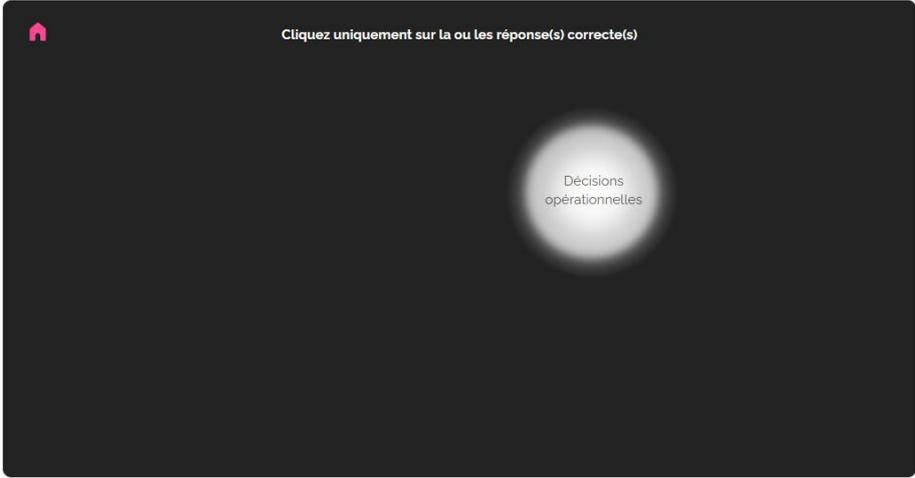
Et enfin, la 4ème question permet facilement d'accéder au 4ème code en remobilisant la notion liée au diagramme de Gantt.

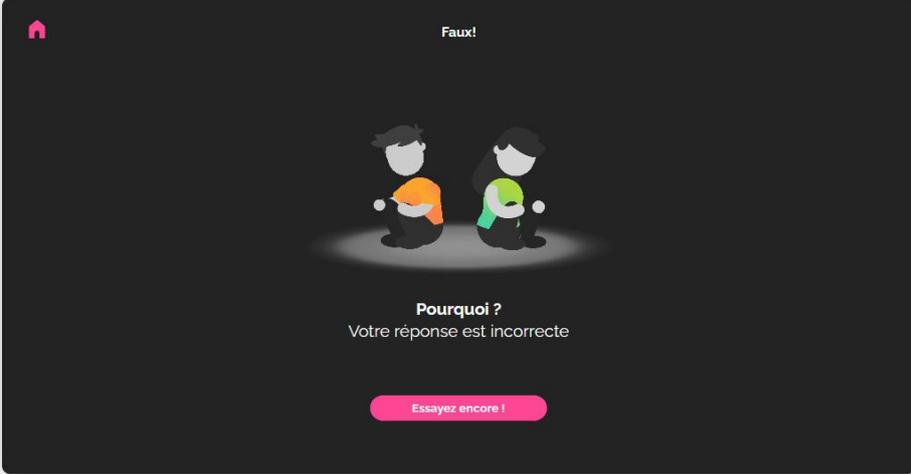
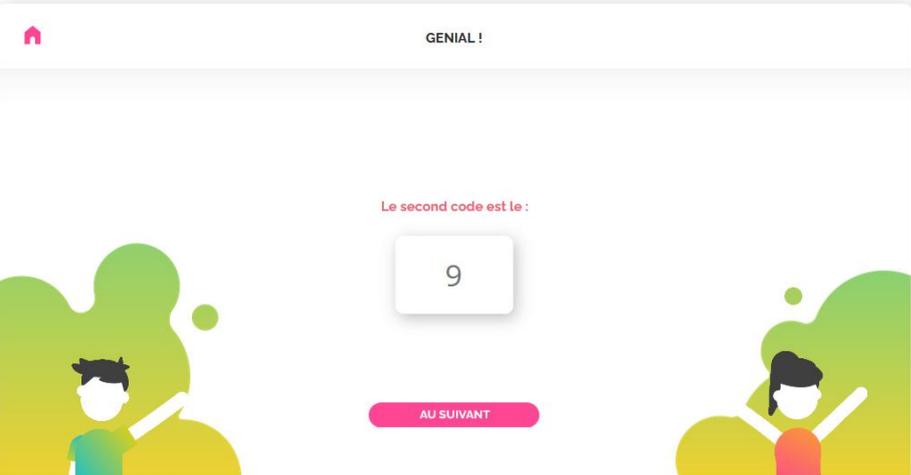
Au pavé numérique et afin de saisir les 4 codes retrouvés par l'élève, il faudra prendre son mal en patience puis retrouver la bonne combinaison afin de se sentir enfin libre !

<p></p>	<p>Les consignes vont permettre à l'élève d'essayer de trouver des indices avant de se mettre au jeu.</p> <p>Composé de 4 simples questions, cela permet de se familiariser avec le contexte du jeu.</p>
---	--

 <p>The image shows a vibrant pink background with a white home icon in the top left. The word "QUIZ" is centered at the top in white. Below it, the text "N'oubliez pas de suivre les consignes pour pouvoir vous en sortir !" is displayed. In the center, there is an illustration of a person standing on a green circular platform, aiming a long arrow towards a target. A yellow arrow is also visible on the platform. At the bottom, a black button with white text says "A VOS MARQUES!".</p>	<p>1^{er} jeu, quiz concernant l'horizon à court, moyen et long terme, l'élève a le choix entre 3 réponses.</p>
 <p>The image shows a white interface with a home icon in the top left. The word "QUIZ" is centered at the top. Below it, "QUESTION 1" is written in pink. The main text reads: "L'horizon du déconfinement est ordonné en termes échelonnés, le court terme correspond à :". At the bottom, there are three white buttons with rounded corners, each containing a different time period option.</p>	<p>En cherchant ici la définition de la notion de l'horizon à court terme.</p>
 <p>The image shows a white interface with a home icon in the top left. The word "QUIZ" is centered at the top. In the center, there is a white box with a pink checkmark and the word "CORRECT". Below this, the text "Explication:" is followed by a paragraph: "Les décisions à court terme concernent l'utilisation optimale quotidienne des ressources allouées dans le cadre du processus productif de l'organisation (gestion de stocks...).". At the bottom, there is a black button with white text that says "SUIVANT". On either side of the explanation text, there is a stylized illustration of a person.</p>	<p>Les décisions à court terme concernent justement les décisions qui peuvent être d'ordre opérationnelles.</p>

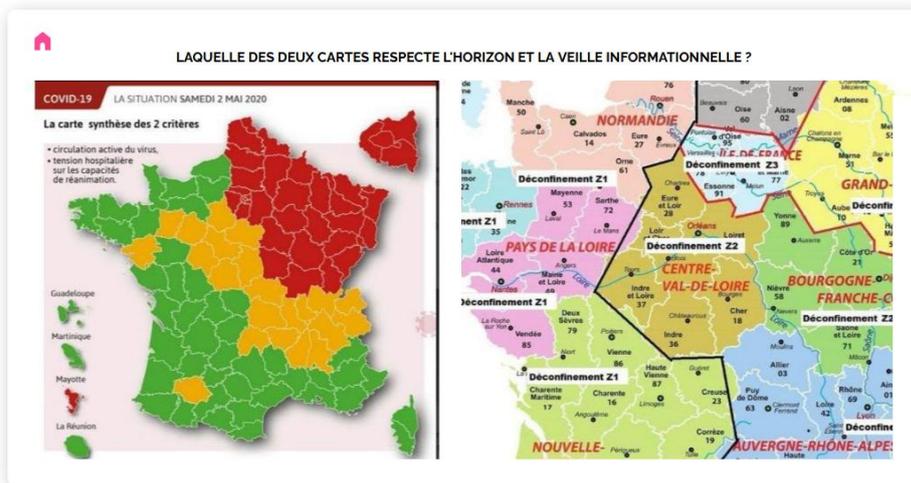
	<p>Une fois la réponse trouvée, l'élève trouve le code « 0 »</p>
	<p>La deuxième étape concerne la question suivante :</p> <p>Les décisions ayant des conséquences sur le long terme sont des décisions ?</p>
	<p>Avec une loupe, l'élève doit survoler cette partie pour voir quelles sont les réponses possibles.</p>

 <p>Cliquez uniquement sur la ou les réponse(s) correcte(s)</p> <p>Décisions opérationnelles</p>	<p>Décisions opérationnelles ?</p>
 <p>Cliquez uniquement sur la ou les réponse(s) correcte(s)</p> <p>Décisions tactiques</p>	<p>Décisions tactiques ?</p>
 <p>Cliquez uniquement sur la ou les réponse(s) correcte(s)</p> <p>Décisions stratégiques</p>	<p>Décisions stratégiques ?</p>

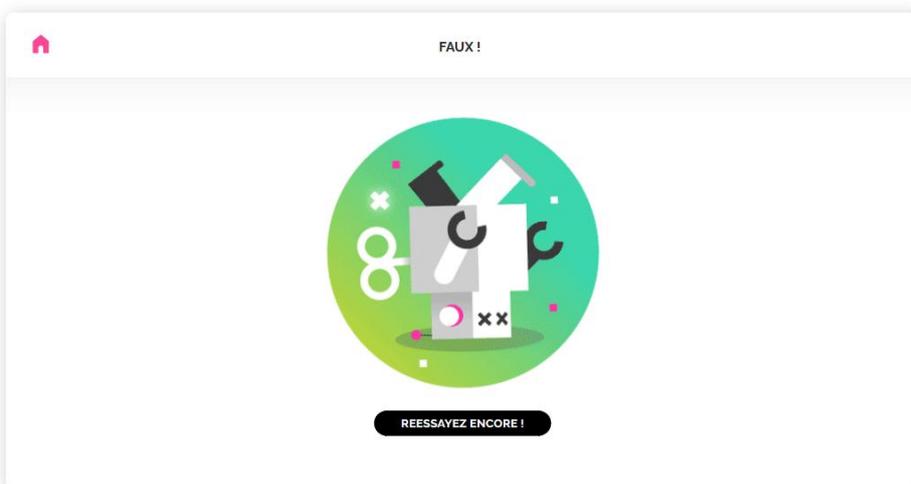
	<p>Aucune des trois décisions ?</p>
	<p>Si l'élève sélectionne l'une des 3 mauvaises réponses, il se retrouvera dans ce lieu, et devra essayer une deuxième fois.</p>
	<p>S'il réussit à avoir la bonne réponse, il aura accès au deuxième code.</p>



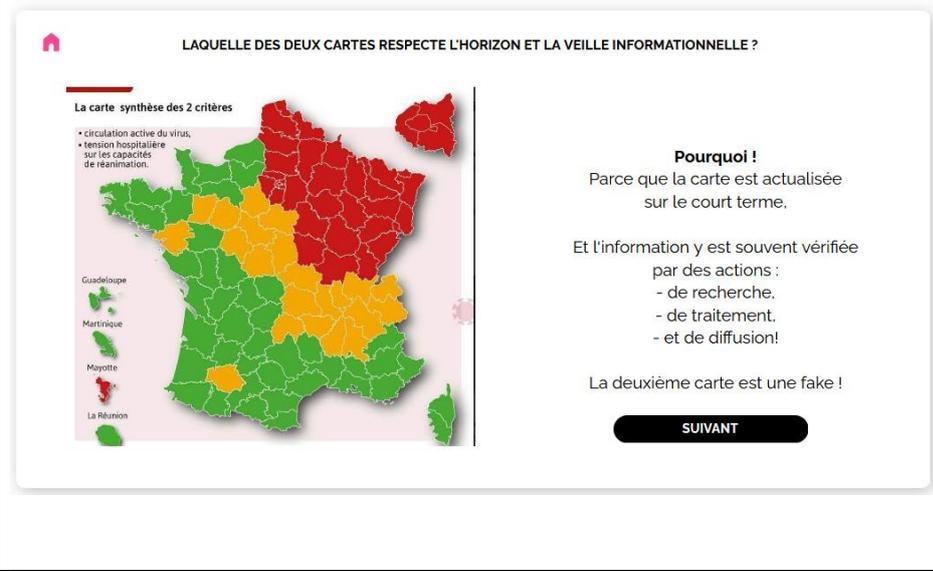
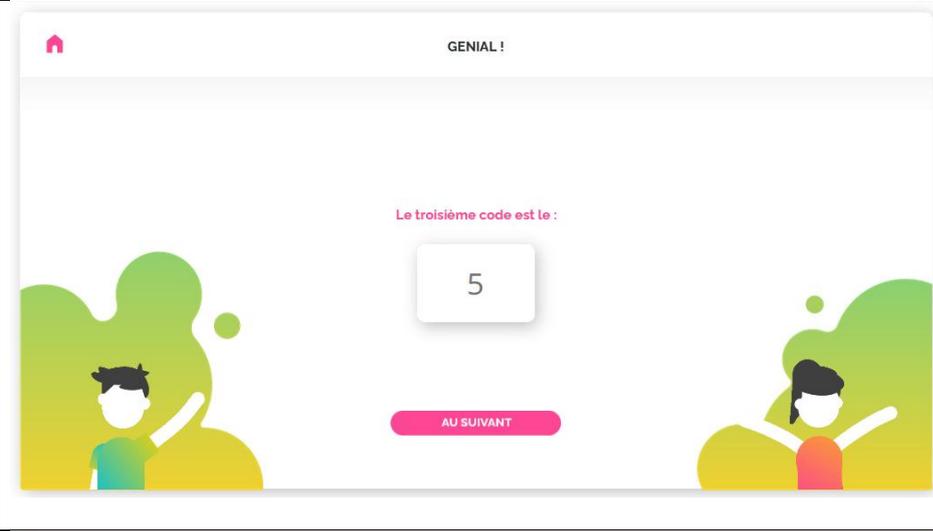
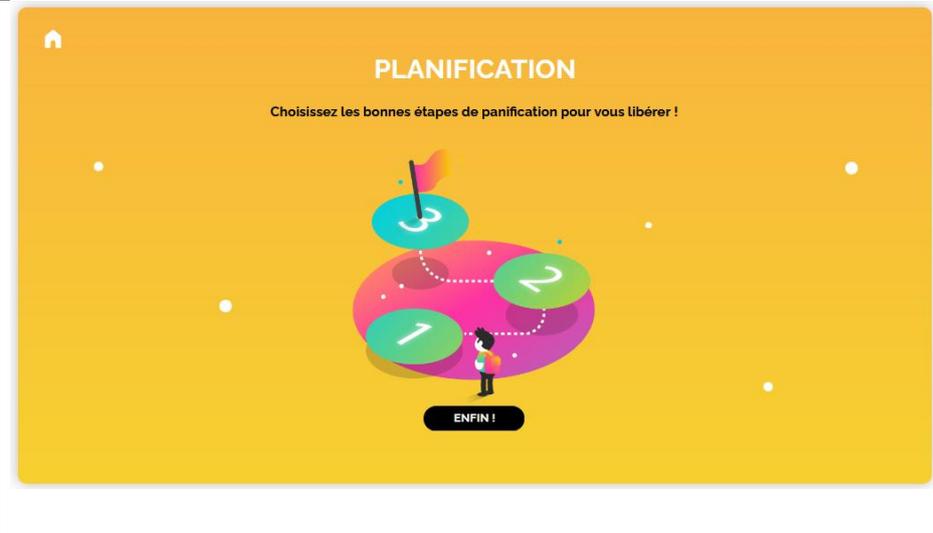
L'avant dernier jeu consiste à développer les capacités de l'élève à analyser la carte qui lui est fournie.



Laquelle des deux cartes respecte l'horizon et la veille informationnelle ?



Si l'élève clique au hasard sur l'une des deux cartes, il sera dirigé directement vers cette réponse.

	<p>L'intérêt de ce jeu, est le rappel des sources d'informations actualisées à suivre par les managers et sa vérification.</p> <p>Rappel également du processus de gestion des données.</p>
	<p>Le troisième code est trouvé par l'élève qui lui permet de passer à l'étape suivante.</p>
	<p>La dernière étape concerne la planification.</p>

<p>QUELLE ETAPE A SUIVRE POUR VOUS EN SORTIR ?</p> <p>Choisissez la bonne étape !</p> <p>Etude du nombre de contaminations</p> <p>Etudier le facteur de reproduction du virus Ro</p> <p>Equiper la population de masques</p> <p>Effectuer des tests</p> <p>Déconfiner par étapes</p> <p>Retour à la normale et être libéré!</p>	<p>Ici, l'élève est amené à réfléchir à une organisation du déconfinement, pour une organisation publique, en l'occurrence, le ministère de la santé.</p>
<p>FAUX !</p> <p>PAS VRAIMENT !</p> <p>Pourquoi !</p> <p>Le diagramme de Gantt, présente l'ensemble des tâches à réaliser en un univers de temps donné. Avec ce principe, chacun peut suivre l'enchaînement des différents étapes à réaliser et identifier les chevauchements de tâches et autres impossibilités matérielles...</p> <p>ENCORE UN EFFORT !</p>	<p>Si l'élève ne répond pas correctement, un petit rappel sur la notion concernant le diagramme de Gantt permet d'avoir un petit indice.</p>
<p>GENIAL !</p> <p>Le quatrième code est le :</p> <p>7</p> <p>AU SUIVANT</p>	<p>Enfin, le quatrième code est obtenu.</p> <p>L'élève a par contre les 4 chiffres, mais pas le bon code. C'est à lui donc de le trouver !</p>